

COMPUTADORES

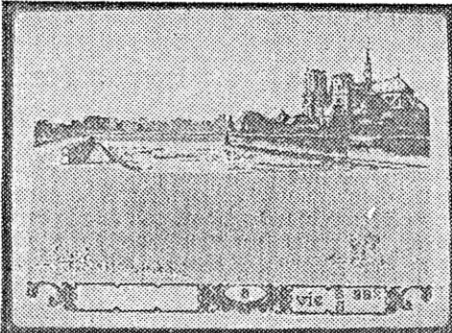
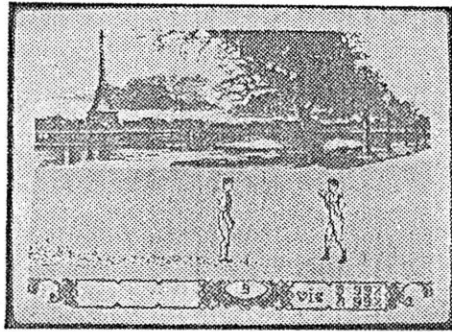
16 BITS

BOB WINNER NO MUNDO DOS POSTAIS

SEM dúvida que os programadores franceses estão a tornar-se notados em matéria de jogos, quanto mais não seja pela originalidade das suas produções. Há pouco descrevemos a *Arca do Capitão Blood*, considerado o melhor jogo de 16 bits até agora apresentado. Hoje é a vez de tratarmos de *Bob Winner*, um jogo para os PC: a história de um andróide que procura fugir aos seres humanos que o pretendem enviar de novo para a fábrica LOR 1, para que seja desmontado e montado de novo — com outra memória.

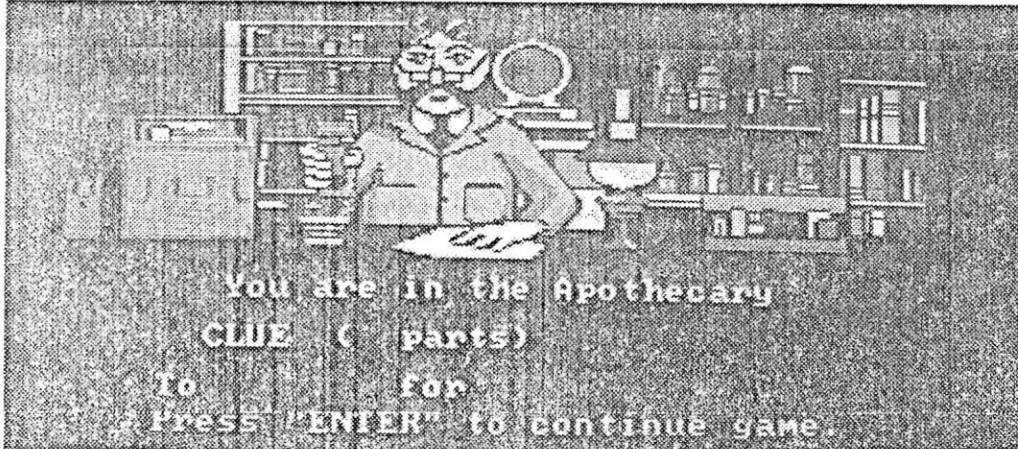
Bob Winner procura em Paris a chave de um templo onde, segundo crê, poderá encontrar a salvação, mas a tarefa não é fácil. Os obstáculos são inúmeros e de todos os géneros. Tem de responder a perguntas insólitas; por exemplo: escutar uma melodia e depois dizer que lugar nela ocupa uma certa nota. E tem de enfrentar vespas gigantes, pântanos traiçoeiros, jogadores de savata e boxe e até um «cow-boy» que, no estilo de Lucky Luke, é mais rápido do que a própria sombra. Mas o pior é que depois de encontrar a chave e entrar no templo, o andróide herói vê-se perante um mundo ainda mais impiedoso.

Um tema complicado, sem dúvida, mas satisfazendo todos os gostos. O programa dispõe de bons efeitos de som e de boa música, de uma qualidade surpreendente nos PC, mas o mais admirável são as imagens; a aventura propriamente dita decorre na parte inferior do «écran», quando em Paris, enquanto na parte superior vão aparecendo imagens da cidade, no estilo bilhete postal, surpreendentemente belas e completadas por um estilo geral de «belle époque». Nos monitores CGA é bonito, mas nos EGA é fabuloso.



«Bob Winner» proporciona a descoberta de Paris como se desfolhássemos uma colecção de postais

SHERLOCK HOLMES NOS PCs



A descoberta dos mistérios de Sherlock Holmes pode demorar meses

QUEM duvidar da compatibilidade dos PC — no sentido de que eles são capazes de tudo — fará bem em ver *221B Baker St.*, da Datasoft. Lá encontrará Sherlock Holmes, completo, de boné de orelhas e o cachimbo, a inteligência e a perspicácia. Num tempo em que não havia computadores (excepto a «Máquina Analítica», de Babbage, que não funcionava). Mas em que jogos como *221B Baker Street* já existiam. Na verdade, trata-se do desenvolvimento de um jogo de mesa, que segue estreitamente, ao ponto de simular os lançamentos de dados que permitem aos jogadores avançar umas tantas «casas».

Não se pense, porém, que *221B Baker St.* carece de interesse. Antes pelo contrário! Para começar, podem participar nele até quatro jogadores, que não actuam como simples polícias e ladrões,

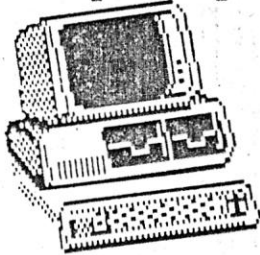
mas como personagens bem conhecidas das histórias de Sir Arthur Conan Doyle: Holmes, Watson, Irene Adler e o inspector Lestrade. A apresentação é soberba, com bons gráficos, sobretudo em EGA, e um acompanhamento musical tão bom quanto é possível nos PC. Para se encontrar a solução do mistério — que pode demorar meses — é necessário visitar certas casas de Londres, onde se podem encontrar indícios sob a forma de frases mais ou menos sibilinas, do tipo das usadas nos «rally-papers», o que também tem o seu alicante. Cada jogador pode registar os indícios segundo um código pessoal e pode chamar ao «écran» um mapa de Londres quando necessitar. Mas é preciso muito cuidado: as coisas podem não ser o que parecem e alguns endereços essenciais não são fáceis de descobrir. Até porque Sir Arthur Conan Doyle gostava das passagens secretas...

XXIV — GUIA TV/«A CAPITAL»

Philips New Media Systems

Philips Computers NMS 9100

e Monitors



CURSOS

DRIVES DE 3,5" E 5,25" HARD DISCS, HARD CARDS DE 20 A 350 MEGAB.

a b c — INFORMATICA Lda.

Rua Arco Bandeira, 160-2.º — 1100 LISBOA — Telef. 32 50 70

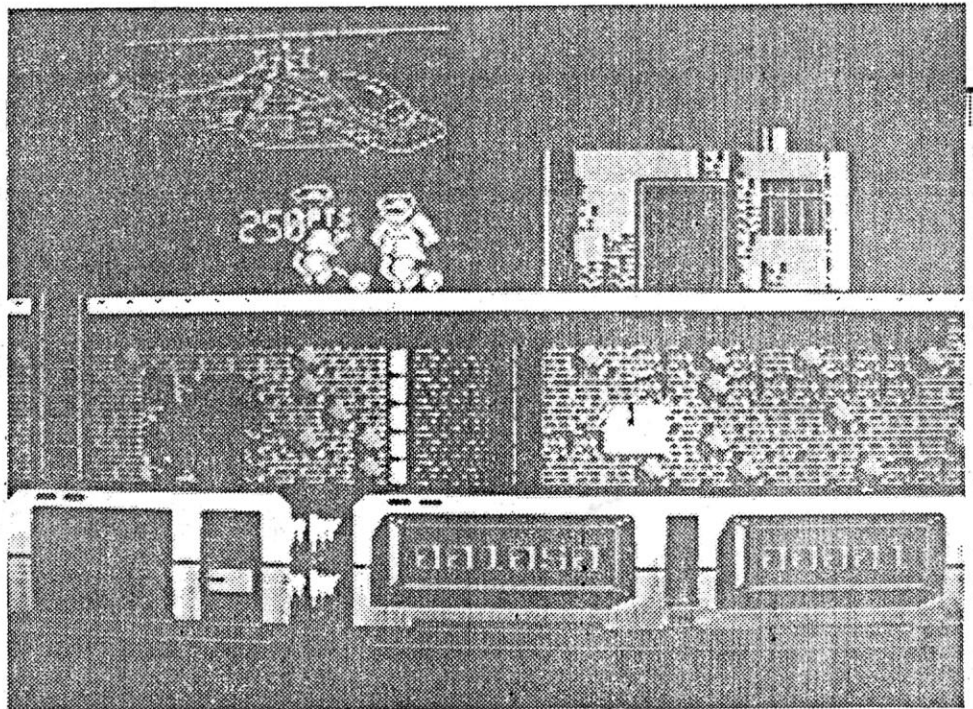
PHILIPS

Agentes:

LISBOA Rua da Assunção, 67 — Tel. 32 72 96

VISEU Rua Direita, 79-1.º — Tel. 2 25 64

PORTIMÃO Rua D. Carlos I — Tel. 8 36 53



ATIRADOR ESPECIAL PROTEGE AVANÇO DE COLEGA

TÍTULO: Action Force II

MÁQUINA: Spectrum

Airtight (adivinha quem vai interpretar este papel), que o deve proteger dos ataques dos elementos de COBRA.

EM 1987 a revista inglesa «Crash» deu a *Action Force* uma classificação geral de 35 por cento. Resumindo, chamou-lhe abaixo de cão. Um fiasco para a Virgin Games e para a equipa de programação, Gang of Five, responsável por estrelas como Dan Dare.

Baseado numa colecção de bonecos de plástico para crianças, *Action Force* conta as aventuras de uma força de acção sempre envolvida em conflito com os que estão do lado errado da lei. Mas com o insucesso de *Action Force* em 1987, todos pensaram que a agitada vida destes heróis não ia voltar a aparecer na memória dos computadores. Puro engano...

Este mesmo ano o Gang of Five volta a atacar, com *Action Force II*. Sabendo-se que as sequelas de jogos já são, salvo honrosas excepções, um aproveitamento do sucesso (e lucros) do primeiro jogo, para que a casa editora ganhe ainda mais, qual é, pergunta o leitor, a aposta que a Virgin faz neste caso?

Recuperar o seu bom nome e oferecer-nos um superjogo pode ser também a resposta. E é-o, tudo o indica, neste *Action Force*. Tudo o que faltava na versão de 87 está presente em dose mais que reforçada na versão agora posta a circular. O que levou três revistas inglesas da especialidade a não regatearem encómios a este excelente trabalho da equipa que nos deu, ainda recentemente, Dan Dare II.

Action Force II é um jogo algo diferente daquilo que o mercado oferece regularmente. Semelhante, só que muitos pontos abaixo, só *Prohibition*, da editora francesa Infogames. Em *Action Force II*, e aí é que está a diferença, não controlamos um pequeno boneco movendo-se no «écran». Vivemos a aventura na pele de um atirador especial que tem de proteger um colega. Explique-se melhor:

COBRA, a terrível organização criminosa sempre em luta com os membros da AFII, raptou uma série de inocentes cidadãos e prendeu-os no topo de edifícios arruinados da cidade. Dois membros da *Action Force* são encarregados de libertar os reféns e protegê-los até à chegada do helicóptero que levará toda a gente para um lugar seguro.

Quick Kick, um soldado especialista neste tipo de missões, e exímio praticante de luta sem armas, tenta escalar as paredes de cada edifício, em busca dos cidadãos raptados. Acompanha-o na missão

Airtight ocupa sempre lugares estratégicos defronte do edifício que Quick Kick vai escalar e, armado com uma espingarda de mira telescópica, trata de desimpedir o caminho do companheiro. Janelas onde matreiros olhos espreitam, atiradores que aparecem subitamente através de portas, caixotes do lixo que se revelam cheios de vida, são alguns dos perigos com que há que contar.

Um verdadeiro jogo de estratégia e sangue-frio este *AFII*. A rapidez com que Quick Kick se move não deixa muito tempo a Airtight (o jogador) para decidir que fazer. E cada quadro torna-se num espaço enorme a defender. É preciso antever de onde é que o próximo perigo pode vir.

A subida esgota a energia de Quick Kick, por isso há também que conseguir recuperar-lha. Esta tarefa cabe também a Airtight, que deve assestar a mira da sua espingarda sobre a bandeira americana que aparece em alguns «écrans». Uns disparos sobre a bandeira (cuidado, não joguem este jogo com americanos por perto) e a barra do lado direito do «écran» (logo a seguir à janela com números), sobe, indicando que tudo está bem. Caso a energia desça a níveis considerados insustentáveis, adeus a uma das três vidas do escalador. Com o aborrecimento suplementar (que é mesmo!) de tudo recomeçar no princípio do nível em causa.

Quando Quick Kick alcançar o topo do primeiro edifício e libertar os primeiros reféns, basta-lhe esperar pelo «heli» que, vindo dos céus, levará o grupo a caminho da salvação.

Mas a guerra ainda não está ganha. Airtight pode escolher uma nova arma do arsenal: a bazooka, a metralhadora ou a espingarda biológica. A primeira é lenta mas tem um efeito devastador. A metralhadora cumpre a sua tarefa com relativa facilidade enquanto a espingarda biológica reduz os inimigos rápida e eficientemente a esqueletos prontos para expor no museu.

Depois de salvar outro grupo de prisioneiros de COBRA, o heróico duo de *AFII* tem de defrontar um tanque e atingi-lo 39 vezes antes que o tempo se esgote. Mas há mais coisas para fazer em *Action Force II*. Que aqui não vamos revelar para que vocês corram a comprar este fantástico jogo.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: A não perder

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

DUAS BOAS PROMESSAS SÃO PEQUENO FRACASSO

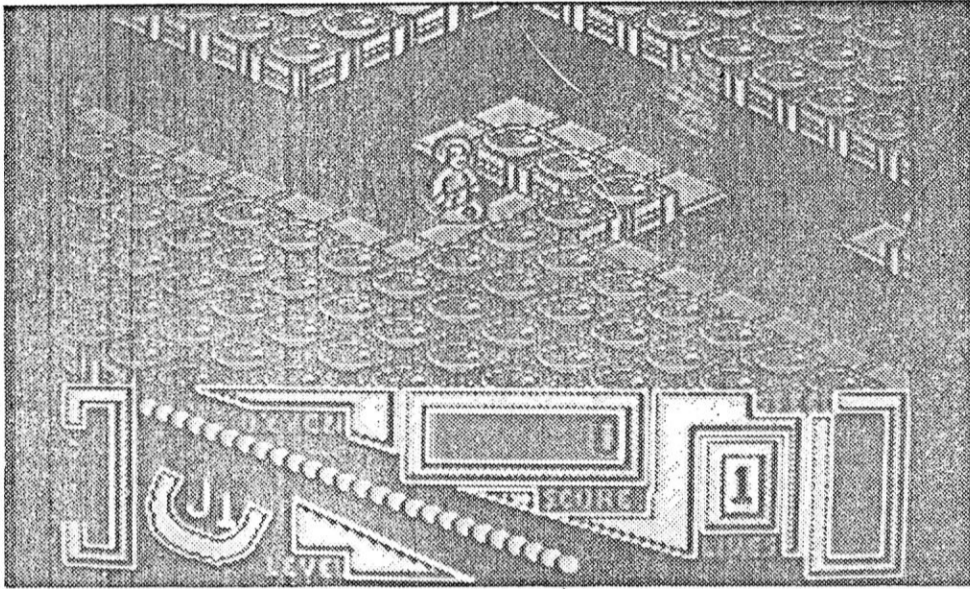
TÍTULO: Teladon
MÁQUINA: Spectrum

Mais uma vez (por favor, é possível que alguém comece a contar quantas vezes eu escrevo isto?) o universo está prestes a ser totalmente governado por um lunático. Desta vez o autor da graça é o terrível Toladon (TT para os amigos), que parece apostado em passar a governar um monte de cacós espalhados no local onde o universo está hoje. Claro que se ele o fizer acaba-se o universo e é o fim, mas como isto é só um jogo e esse tipo de coisas/assuntos só é discutível na vida real, vamos acreditar em tudo o que lermos/ouvirmos/escutarmos.

E é assim que o TT, que vive num mundo labiríntico no interior de uma lua que foi rebaptizada com o seu nome (os ditadores têm destas coisas...) arquitecta o seu plano, ignorante da sorte que o espera.

Cá em baixo na velha Terra um homem prepara-se metódicamente para uma missão arriscada: salvar o universo destruindo Teladon. Que é que vocês esperavam? Ninguém disse que este jogo era original...

Equipado com um laser e deslocando-se numa «scooter» espacial o salvador do universo infiltra-se na teia de corredores que levam até ao refúgio de TT. Viajando entre as diferentes áreas, o nosso homem tem de procurar o elevador que lhe permite, pouco a pouco, aproximar-se do centro da enorme massa de Teladon (a lua), onde TT (o dita-



dor) escavou a rocha até obter espaço para estender as pernas e os seus planos de morte e destruição. O malandrim...

Naves inimigas estão a postos para fazerem do nosso herói um belo monte de destroços. E barreiras de laser também não facilitam a vida do soldado da Terra. A colisão com uma dessas barreiras (ou com as paredes do labirinto) significa o adeus a uma das nove vidas. Sorte de gato...

A solução para evitar acidentes pode parecer simples: reduzir a velocidade da «scooter». Resulta, mas só parcialmente. É que o oxigénio de que dispomos é limitado e tem tendência para acabar antes de chegarmos ao fim de uma secção do jogo. Por isso, pé na tábua e reflexos rápidos. Uma vez localizado um bu-

raco no solo é-nos permitido aceder a uma zona de Teladon onde as coisas variam de formato: aí temos uma visão isométrica dos corredores e inúmeros inimigos que fazem aquilo para que foram programados. Para nos facilitar a missão temos ao nosso dispor (se tivermos tempo para os recolher) ícones que representam chaves, mais balas, oxigénio e vidas extras.

Quanto mais próximos estivermos de TT mais curtos serão os corredores a percorrer. Não significando, necessariamente, que são mais fáceis. Se conseguirmos deixar para trás o labirinto, o recontro com TT será certo, num momento que poucos vão viver.

Razões para desistir antes não faltam. Uma é de salientar aqui: o controlo da «scooter»

de Teladon é tudo menos fácil. Com a agravante de os sistemas de disparo e de movimento serem controlados a partir das mesmas teclas. É simplesmente decepcionante. Quando queremos apontar a mira acabamos por avançar. E o inverso. Normalmente isto resulta num acidente e menos uma vida. E sucede com excessiva regularidade.

Por tudo isto Teladon é, apesar das promessas, um jogo fraco. Há hipóteses, se a ideia for bem «agarrada», mas assim a Destiny (também responsável por Yeti) não vai longe. O que até é pena...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Veja antes de comprar.

HERÓIS VIKINGS PROCURAM PEDAÇOS DE FEITICEIRO

TÍTULO: Gothik
MÁQUINA: Spectrum

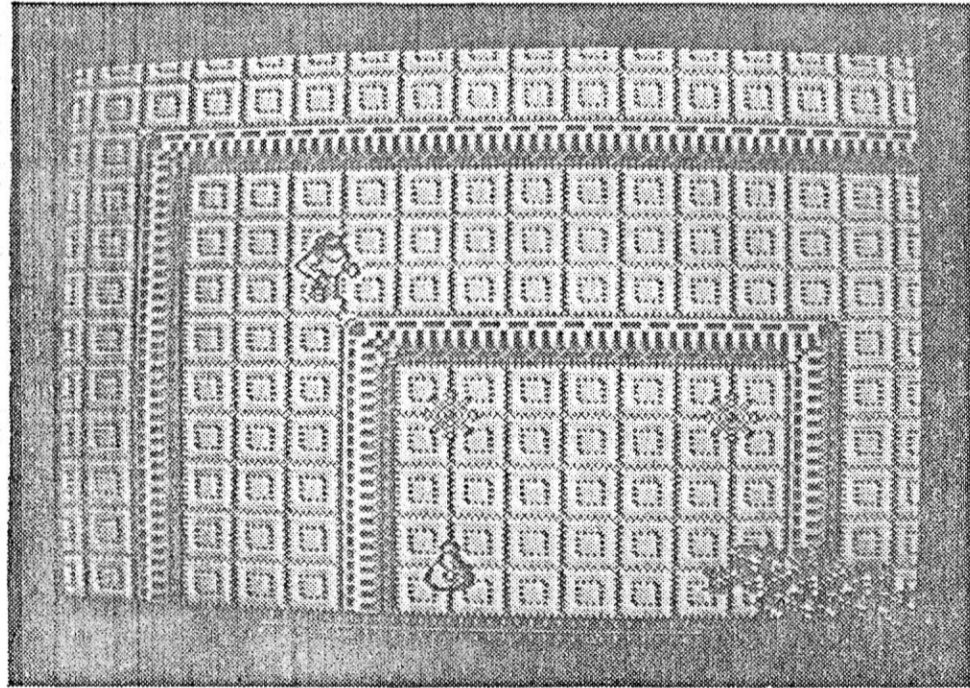
TUDO começa por ser um problema: Olga ou Olaf? Qual escolher, quem é melhor na difícil tarefa de recolher os pedaços do feiticeiro Ansalon, indevidamente espalhados pelo mundo de Gothik?

A decisão cabe-lhe a si leitor. Se já a tomou, então é tempo de continuar a ler estas linhas. As que se seguem, quero dizer...

Há muito muito tempo (é assim que começam todas as histórias de magia e feitiçaria) um terrível lorde lançou a confusão sobre as pacíficas terras a norte de Belorn (se não sabe onde é, nós também não). Pelo caminho, o dito lorde agarrou no feiticeiro Ansalon, tirou-lhe a imensa capa que lhe cobria o magro corpo e atacou-se a este, desfazendo-o em seis bocados assimétricos que espalhou pelo mundo. Cada bocado foi escondido numa sala secreta guardada 24 horas por dia por um terrível demónio.

É aqui que Olaf (conhecido na terra dos vikings pela «inteligência» que tem nos músculos) e Olga (de magia, ela sabe-a toda) aparecem. Um deles vai partir em busca dos bocadinhos de Ansalon. Qual? Já decidiu? Então continue a ler.

A busca leva um dos heróis (será ele? será a heroína? terrível dúvida...) de viagem até quatro torres, cada uma composta por sete pisos cheios de corredores e salas. E habitados por gentinha que não só é feia e estúpida como cumpridora da sua missão. Quer saber qual a missão? Não é difícil descobrir...



Mais difícil será saber que feitiço utilizar (ou arma) até que se conheça bem o personagem escolhido. Mas uma espreitadela no *curriculum vitae* de Olaf ou Olga será esclarecedor das capacidades próprias de cada um.

Este mesmo quadro de habilitações mostra a potência das tres armas de serviço (arco, fogo e raios) e quais os feitiços prontos para utilizar (depois de recolhidos). No centro de *écran* está um (brrrr...) esqueleto que ficará pouco a pouco mais composto. Tudo depende de encontrarmos o caminho para os bocados de Ansalon.

Até mesmo nas histórias de encantar o dinheiro interpreta

um papel de destaque. Assim, em Gothik pode trocar o ouro recolhido por reservas de energia e feitiços especiais. E pode aborrecer-se de morte a cirandar de *écran* em *écran* se não tratar de fazer um mapa logo desde os primeiros passos. É que os labirintos são todos tão iguais que você pode passar o dia a dar a volta a um quarteirão e pensar que já quase resolveu o jogo.

Como é de regra, também aqui há feitiços que sim e outros que não. Para bom entendimento meia palavra basta, mas se não percebeu o aviso mantenha-se bem longe de Gothik. Pode acabar transformado num sapo, sem energia para sair de uma sala, rodeado por

macacos gigantes e olhos que andam sozinhos (não, não são os olhos de Ansalon), e com um terrível *game over* bailando-lhe ante os olhos. E «A Capital» não quer isso.

Resta dizer que Gothik tem tudo o que Gauntlet, Druid, Dandy e quejandos já nos trouxeram. Talvez menos cor, mas isso já é outra história. Olaf e Olga são dois vikings divertidos, há um certo humor na forma como se movem, nos ruídos que fazem. Mas... este jogo não traz nada de novo.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldades (1-10): 8
Conselho: Veja antes de comprar

Prémios já no correio

«A CAPITAL» DÁ JOGOS AOS LEITORES DE POKES E DICAS

OS prémios de «A Capital» já começaram a fazer o percurso do «meio caminho andado». Quer isto dizer que os jogos que o vosso jornal decidiu oferecer às melhores colaborações para o espaço de «Videojogos» já estão no correio e vão continuar a ser enviados.

Esta iniciativa, que «A Capital» tentará estender a outras secções além de «Pokes e Dicas» e «Reprise», contemplou para já uma série de leitores de todo o País, que ou receberam ou vão receber o seu prémio. Caso tal não suceda nas próximas semanas, será mesmo bom que contactem o Poço da Cidade.

A lista de premiados, por ora, é a seguinte:

- Óscar Manuel da Silva Brosque Costa Teixeira
Rua Silva e Sousa, n.º 13, 1.º
3080 Figueira da Foz
- Jorge Manuel Martins e Alexandre Ribeiro
Rua Barão de Sabrosa, 82, r/c
1900 Lisboa
- Pedro Manuel Pereira Mateus
(o único que repetiu o prémio)
Rua Adriano Santos Gil, lote A, 2.º
Aqualva, 273 Cacém
- Pedro Miguel Gouveia Xavier Silva
Rua Professora Salvadora, torre 2, 4.º-esq.
Buarcos, 3030 Figueira da Foz.
- Rui Manuel Serrano Cristo
Rua do Rouxinol, Prac. Júlio Dantas, lote 86, 1.º-dt.
Laranjeiro, 2800 Almada
- Luís Miguel Afonso
Rua Dr. Eugénio Viana de Lemos, 12, 2.º-dt.
2330 Entroncamento
- Pedro Delgado
Rua Sacadura Cabral, 27, r/c-esq.
Ramada, 2675 Odivelas

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa para o microcomputador ZX Spectrum, foram as seguintes:

- 1.º — XANTHIUS
- 2.º — STREET FIGHTER
- 3.º — DAN DARE SPECIAL EDITION
- 4.º — NIGEL MANSELL
- 5.º — DE FLEKTOR
- 6.º — YETI
- 7.º — THE FLINSTONES
- 8.º — ROCKWORLD
- 9.º — CAGE MATCH
- 10.º — GARFIELD

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

UMA série de cartas que se escaparam para o fundo da gaveta aparecem nas primeiras linhas de «Pokes & dicas» desta semana. Algum material interessante, outro já aqui referido, mas que volta a aparecer porque, vejam lá vocês, ainda há quem escreva a perguntar que fazer em *Dan Dare II*. Espreitem só o que se segue e vejam lá se não há aqui coisas de se lhe tirar o chapéu.

Um cheiro a estratégia

É no Algarve, bem junto ao mar, na cidade de Lagos, que o Ricardo Landeiro S. Gonçalves tem andado entretido a jogar *Dark Empire*. Este jogo de estratégia atraiu a atenção do Ricardo, que o considera excepcional. Sem te querer desiludir, Ricardo, depois de experimentares *Vulcan* ou *Guadalcanal* (quanto a este último é o Pedro Mateus quem o garante) vais esquecer *Dark Empire*. O que não quer dizer que não tenhas entre mãos um jogo interessante. Mas já agora aqui fica o convite: se estás interessado neste tipo de jogos contacta o Pedro o «strategic boss» do Cacém — a morada dele já apareceu nestas páginas mas aqui vai de novo: Rua Adriano Santos Gil, lote A, 2.º, 2735 Aqualva, Cacém — que ele está a formar um clube de estratégias que é bem capaz de ser mesmo para ti.

Quando ao mapa que envias, não o vamos publicar. *Dan Dare II* já teve aqui a sua dose de mapas — por ora — pelo que o trabalho de conjunto do André Pontes, do Miguel Pontes, do Rodolfo Ribeiro e teu fica de fora. Dentro, fica a informação de que vocês querem trocar jogos com outros leitores, pelo que aqui fica a morada de contacto: Rua 1.º de Maio, 55, 8600 Lagos, ao cuidado de Ricardo Gonçalves.

É tempo de *Império Negro*; a acção passa-se na Terra, quando um bando de selvagens estava a dominá-la. Eles formam o *Império Negro* e nós somos os encarregados de o expulsar do nosso querido planeta. No início da missão estamos algures na Terra com uma cidade aliada, um exér-

ROLAND'S RAT RACE

Por JOSÉ LUÍS

LEGENDA

- - TUNEL
- 7, 8 ESCADA
- X - PART. DANÇADA
- - CHAVE
- - PORTA
- - ALIADO
- ↓ - PASSAGEM Nº 2 5 10 15 20 25
- || - TUBO
- 7 - TUNEL
- 7 - ENTRADA

cito e um barco transportador de exércitos. Temos agora que conquistar cidades inimigas que são os centros de força do *Império Negro*. O mapa mundo no início está amarelo (excepto a parte onde começamos). Não se assustem porque quando começamos a andar o amarelo vai desaparecendo. Atenção, nós controlamos um cursor que se move no «écran» com as teclas: Q-cima, A-baixo, O-esquerda, P-direita, SPACE-acionar cursor, SYMBOL SHIFT-aumentar/reduzir mapa, 1-mapa mundo. Agora a parte importante: para que é que serve uma cidade aliada em tempo de guerra senão para fornecer material de guerra? Estas cidades também

servem para isso, ou seja, se pedirmos material de guerra, elas fornecem. Para isso basta colocarmos o cursor em cima delas e carregarmos em «fire». Com certeza que aparecerá na parte de baixo do «écran» o material que queremos. Para facilitar a acção digo que o MATERIAL é:

- TRANSPORTADOR
- DESTROYER
- CRUZADOR
- SUBMARINO
- NAVIO DE GUERRA
- EXÉRCITO

Só aparece um destes carregando (depois do «fire») nas teclas para cima e para baixo. Carregando várias vezes aparecem os outros. Em frente deles aparece o tempo que demoram a chegar. O navio de guerra é o melhor no mar mas demora mais tempo a chegar. No início, uma boa tática é pedirmos exércitos em primeiro lugar, para podermos conquistar cidades. As cidades do interior só fornecem exércitos porque não têm água para barcos. Tudo isto só nas cidades aliadas. As que têm quadrados à volta.

Outra parte importante é o movimento de exércitos e de navios. Coloca-se o cursor em cima de um deles e carrega-se em «fire». Na parte direita do «écran» deverão aparecer 4 quadrados (uns por cima dos outros). Com as teclas cima e baixo podemos seleccionar a opção que queremos. Podemos seleccionar entre:

- 1.º QUADRADO — Se o cursor estiver em cima dele primar «fire» e ficará tudo normal.
- 2.º QUADRADO — Alterar última missão. Serve para parar a última missão que mandámos executar.
- 3.º QUADRADO — Mover-se continuamente para algum lugar.
- 4.º QUADRADO — Avançar até determinado ponto que nós escolhemos. É bastante útil para conquistar cidades.

Depois de lerem esta primeira parte já devem estar a pensar como é que os exércitos passam de continente para continente, pelo mar. É muito simples: usando o transportador. Basta colocarmos o transportador o mais possível perto da Terra. Depois basta movimentar o exército de maneira que ele entre lá dentro. Nesta situação o último quadrado pode ajudar. Basta o alvo ser o transportador. Quando o exército entrar, ao lado do «T» deverá estar um «1» pequeno, que significa que o transportador tem 1 exército. Os transportadores têm capacidade para 3 exércitos, logo podem repetir a operação 3 vezes. Depois do transportador conter exércitos ele terá o quinto quadrado que serve para desembarcar. Este só aparecerá quando o transportador estiver o mais perto possível de Terra. Agora, para os que perceberem tudo, vou dizer algumas das táticas que uso quando jogo: Para conquistar cidades, cerquem-na com exércitos e depois avancem com um exército. Se este for destruído continuem a operação com outro até a cidade estar conquistada.

Tente criar um sistema de defesa no mar com navios de guerra. Coloque os navios de guerra de tal maneira que se um navio inimigo se aproximar os vossos navios têm que o eliminar à vista.

Quando estiver a transportar exércitos de um lado para outro, leve sempre uma escolta, porque transportadores cheios de exércitos são um banquete para navios inimigos.

Só mais uma coisa a acrescentar: se colocar o cursor em terra num lugar onde não haja nada (exércitos, cidades, etc.) e carregar em «fire» aparecerá na parte de baixo do «écran» uma frase que diz em que continente estamos.

Impact e 720.

Em resposta a uma dúvida de Hugo Filipe Violante e Miguel Alves, o Paulo Jorge Dantas decidiu explicar um pouco de jogo de «skate» 720. Mas não se ficou por aí o Paulo, debitando também alguma informação sobre outros jogos. E para quem ainda tiver dúvidas, aqui fica o telefone dele: 53 07 05. O Paulo está disposto a esclarecer qualquer dúvida. Desde que possa, claro!

Segundo nível de 720. Bem, não sei se poderemos chamar a isso «2 nível», mas que existe uma maneira de se conseguir bilhetes para entrar outra vez nos concursos, aí isso existe e é muito fácil. Temos de andar sempre aos saltos para ganharmos pontos, e depois de termos pontos suficientes dão-nos um bilhete e este processo segue-se sempre. Esse tal de «2-nível» é igualzinho ao 1.º, só que é um bocado mais difícil.

— IMPACT
«Eggs» é o código para o 11.º Nível.
«Chip» é o código para o 21.º nível.
— DANDARE II

O objectivo é destruir todos os «treens» que se encontram no compartimento do nível 1.

A primeira coisa a fazer é ir de imediato destruir o gerador dos campos de força. De seguida temos de ir abater todos os «treens» (agora nenhum se encontra protegido por campos de força) e logo depois fugir para a porta que dá acesso ao nível 2. Este jogo tem que ser jogado muito rapidamente, pois o tempo é precioso.

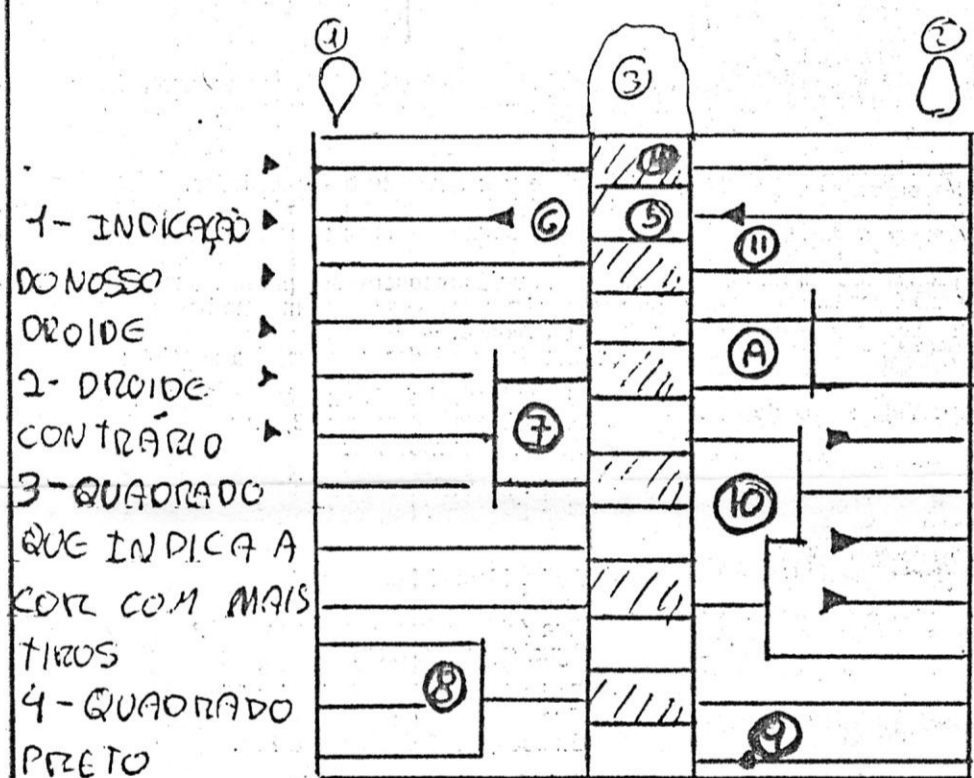
É aconselhável que por onde se passa para desligar o gerador dos campos de força, se destruam os «treens» encontrados e não protegidos por este.

Uma pergunta do Paulo sobre o jogo espanhol *NONAMED*: Eu apanho as caveiras todas e depois chego-me ao pé do dragão e ele mata-me. Também há uns objectos que aparecem no chão depois de termos morto uns bichos grandes. Que fazer com esses objectos? São para apanhar?

Roland Rat Race

Saído em Setembro de 1985 e pontuado com 66 por cento na revista «Crash», *Roland Rat Race* é um jogo já velhinho mas que ainda ocupa o tempo de alguns leitores. Que o diga o José Luís

QUADRO A



- 1- INDICAÇÃO DO NOSSO DROIDE
- 2- DROIDE CONTRÁRIO
- 3- QUADRADO QUE INDICA A COR COM MAIS TIROS
- 4- QUADRADO PRETO
- 5- QUADRADO BRANCO

Por: Paulo Brás

QUAZATRON

- 6- NÃO PODER ATINGIR O QUADRADO
- 7- TIRO DUPLO
- 8- DUPLO UNICO
- 9- MUDANÇA DE COR
- 10- TIRO COMPLEXO
- 11- TIRO FIXO
- 12- TIROS AJUDA DISPONÍVEL

Por: Paulo Brás

QUADRO B

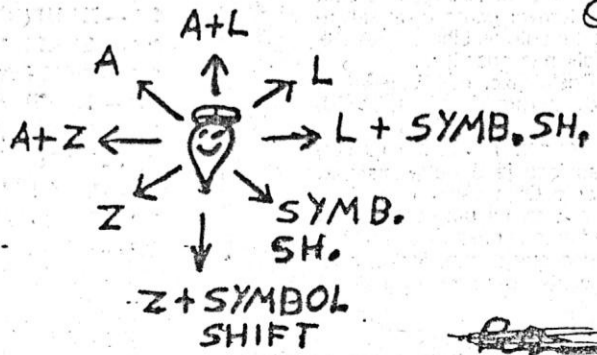
QUAZATRON

- ∪ - CARA BOA - ENERGIA A 100% - 80%
 - ∩ - CARA NORMAL - ENERGIA A 79% - 50%
 - ∩ - INSPIRA CUIDADOS - ENERGIA A 49% - 30%
 - ∩ - GRAVE - ENERGIA A 29% - 10%
 - PISCAR E FAZER RUÍDOS - ENERGIA A - DE 9%
 - NOTA A
- Por Paulo Brás

NOTA A: QUANDO COMEÇAR IR PARA O REABASTECIMENTO E ESPERAR QUE ELE REBENTE

QUADRO C

QUAZATRON



W - WEAPON/MOBILE

Silva Tavares Cunha, que vive na Rua Mouzinho Magro, 21, 1.º, 6000 Castelo Branco, que andou às voltas com as aventuras do herói.

Este leitor necessita de ajudas para *Dizzy*, *Kinetik*, *Black Lamp*, e quer saber onde estão as portas em *Tantalus* e, uma vez descobertas, o que deve fazer para que se abram. Uma «dica» importante que o José Luís enviou (com a ajuda do Jorge Lucas) foi a solução de *Dan Dare II*. Mas o vosso mapa está muito complicado e, como as «dicas» lhe dizem directamente respeito, não o/as vamos publicar.

Em *Roland Rat Race* o objectivo é levar o nosso rato aos estúdios da TV, mas a porta desapareceu e está espalhada pelos «écrans» do jogo. São 9 partes da porta e a última, a chave, que tem de se apanhar depois da porta estar completa.

O nosso herói tem de apanhar parte por parte e só quando colocamos a parte que transportamos é que podemos apanhar outra. Temos 30 m para cumprir o objectivo, temos energia e somente as botas no-la tiram, mas apanhado alimento pode-se recuperar, mas também estamos armados com cola («Glue») que as retém por um bom bocado.

As portas numeradas no mapa são túneis que se comunicam e que nos permitem «saltar» quadros sem ter de passar por todos, o túnel n.º 3 comunica-se com o túnel n.º 3 de outro quadro. Se por exemplo, um quadro que tenha 2 túneis, entrarmos no túnel mais elevado, no outro quadro aparecemos no túnel mais elevado também e assim sucessivamente. Quase todas as partes são visíveis no mapa, mas entre a comunicação dos túneis existe um «screen» em que se pode encontrar alimentos, abastecimentos de cola (só nestes «screens»). Mas há uma parte da porta (não é a chave), que está no «screen» que faz a comunicação entre o túnel número 4, no primeiro andar que também é preciso levar à porta que está no rés-do-chão. Para colocar a parte na porta, é como se fosse para entrar num túnel, carrega-se na tecla de subir.

Quem se quer divertir um pouco e andar de «metro», que anda no rés-do-chão, vai até ao fundo de um «écran». Quando ele vai entrar produz-se um som, o «metro» vem sempre da esquerda para a direita, quando aparece dispara-se «cola» e ele pára, abrindo a porta (se ele não pára não nos atropela) e entra-se. Mas é só para passear, porque para cumprir o objectivo não nos podemos dar a esses luxos, porque o tempo não espera por nós e com o «metro» não adianta nada, só prejudica. Para sair carregar na tecla de disparo. Apanhem as partes e a chave da porta o mais rapidamente possível, porque depois de entrar na porta da TV tem de se subir umas escadas, com o tempo que restou, mas os inimigos à volta são tantos que se não se concentram estão sempre a cair, o tempo acaba-se e fica o jogo por acabar!!!

E o jogo acaba-se facilmente sem energia infinita, porque esta não é problema e o disparo também não porque o que não faltam são abastecimentos.

Quazatron para todos

O Paulo Jorge Dias Brás da Rua Carlos Testa, 10, 2.º-esq.º, 1000 Lisboa, achou que era tempo de falar em *Quazatron* o fantástico jogo saído em 1986 e que se classificou entre os dez melhores jogos desse ano. Vai daí preparou uma série de informação sobre o jogo. Entretanto o Paulo Jorge faz algumas perguntas sobre *Magnetron* (a sequência deste jogo) que calculo já foram respondidas na crítica publicada aqui em «A Capital».

Do Paulo, na mesma carta, veio informação para *Ikari Warriors*. Algo que vai agradar a muitos de vós. Por tudo isso segue para o Paulo um prémio de «A Capital». E vamos às «quentes e boas».

Ikari Warriors

Em *Ikari* ponham-se na zona verde direita, virem-se para a esquerda, ponham em «Toggle» e avancem sempre por aí. É muito mais fácil de passar e quase nunca se morre. Façam como de costume até à ponte (como costumam fazer). Na ponte não desperdicem balas de tanque. Jogam outra vez normalmente até uma muralha que existe. Ai matem primeiro os homenzinhos que estão lá em cima (pôr-se encostado às saliências e disparar uma granada) depois rebentem com uma bomba a parte do meio. Quando estiverem a realizar estas operações não podem deixar estilhaços das bombas a um rio: se tiverem o tanque ponham-se na diagonal cima-esquerda em «toggle» e encostados à direita vão sempre avançando e disparando até a água desaparecer. Chegam a outra muralha. Façam como na primeira tendo o cuidado para não rebentar o tanque. Quem tiver apanhado o tanque mais atrás salte para «2». Quem não apanhou o tanque faça o seguinte: mate o homenzinho que está ao pé dos tanques com tiros (se for com bombas os tanques explodem) entre pelo rio ao pé da margem direita sempre a disparar bombas. Depois de matar os dois homenzinhos volte para trás apanhe um dos tanques, «mate» a casa e o tanque que anda e vá pela ponte de baixo e ponha-se também em «toggle» na diagonal cima-esquerda encostado à beirada direita do «écran». Avance tendo o cuidado de ir disparando sempre até matar o homenzinho e os tanques. Chega à outra muralha e tem que a rebentar como a primeira (cuidado com o tanque mais uma vez).

«2» — Se rebentaram o tanque saíam-se como puderem até à casa ao pé do rio. Se não, vão sempre pela zona verde direita, rebentem com todas as casas para ver se têm «fuel» e tenham muito cuidado com todas as espécies de granadas. Quando chegarem ao rio livrem-se do tanque e avancem com cuidado até avistarem os quatro homens indicados no mapa. Façam mira a um, lancem-lhe uma bomba e vão pelo buraco que se fez. Matem os restantes e avancem pelo rio. Quando avistarem uma margem com 3 homens, matem-nos e avancem (fora de água) sempre a mandar bombas. Até o «héli» explodir. Continuem sempre a andar, quando virem a outra margem passem para ela (cuidado com os homens na água) e matem os homens que estão nas rochas. Em seguida replant a mesma operação para o segundo «héli», continuem a andar até avistarem a casa, destruam-na e avancem mais ou menos pelo meio do rio sempre a deitar bombas. Depois vem outra muralha, é destruí-la pelo meio habitual. A partir daqui as instruções são muito mais complicadas, por isso só vão mais dois conselhos: quando estiverem numa emburalhada, têm duas opções. Ou fazem figas e correm sempre para a frente, ou põem pausa, analisam a situação, deitam umas bombas e uns tirinhos e resolvam tudo com calma.

Letras de «Ikari Warriors»

S — Tiros ou granadas mais longe

B — Super bombas

L — Munições

K — Mata todos os inimigos no «écran» — Lata de gasolina «fuel» para o tanque

L — Tiros mais rápidos e mais altos — Granada — 20 granadas

Quazatron — o jogo

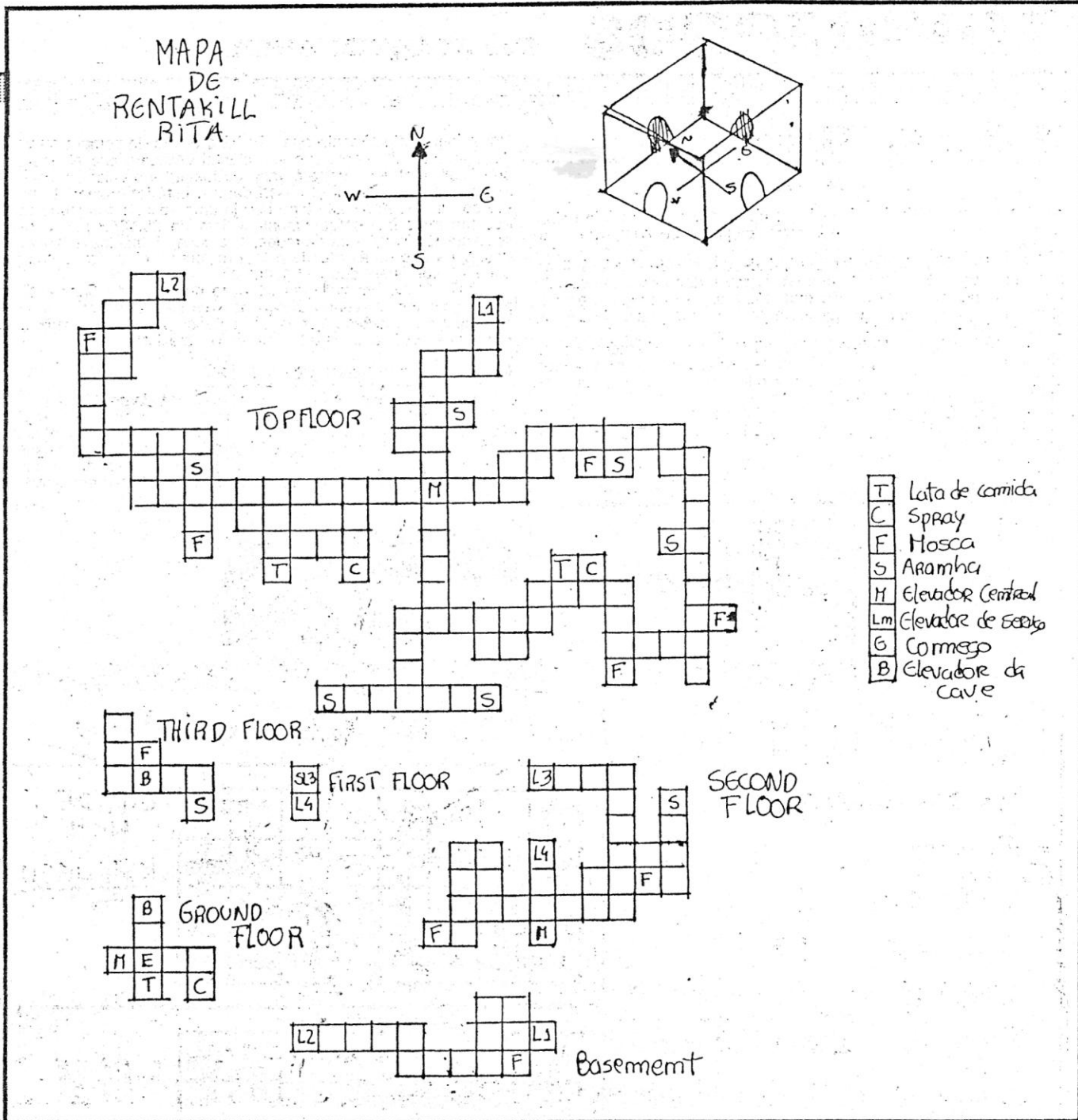
★ **A história** — Existia uma cidadezinha (*Quazatron*) povoada de droides (os maus) que os humanos queriam conquistar. Todas as tentativas falharam. Foi aí que mandaram um droide, o KLP 2 (nós) que estava condenado a ser transformado em sucata, isto por na escola de droides ter tido umas desavenças com o seu professor (também droide) e o ter desmontado.

★ **Os droides** — Existem muitas variações, desde o X9, mais fraco até ao AB, o tipo de droide mais poderoso. Cada droide (incluindo o nosso) é constituído por 5 partes:

— **POWER** — a bateria

— **DRIVE** — a deslocação

— **WEAPON** — a arma



— **CHASSIS** — a cobertura exterior

— **DEVICES** — extras

Power — Varia desde a mais fraca (a nossa) até às de 420 E («E» — é a unidade de energia).

Drive — Varia desde as mais lentas e fracas até às rápidas ou que transportam grandes cargas.

Weapon — Pulse laser, é a mais fraca e a que trazemos no começo; dual laser, igual à primeira só que é dupla; «disintegrator», é um raio poderoso que acaba com todos os droides (alguns precisam de vários tiros); «autocannon», uma bola de grande poder que mata quase tudo com apenas um tiro; «disruptor», um trovão que mata todos os droides no quadro e não apenas ao que se apontou. Alguns droides têm escudo contra este tiro.

Chassis — Quanto melhor ele for menos energia de perde em cada tiro recebido. Mas alguns são tão avançados que necessitam de energia para se manterem.

Devises — São circuitos extra que os outros droides possuem.

São eles:

Overdrive — Aumenta a velocidade e a capacidade de carga do «drive».

Power Boost — aumenta o tempo de utilização da bateria.

Ram Thruster — Melhora a qualidade do chassis.

Colaroy MK 2 e Ram Thruster torna-nos praticamente invulneráveis a qualquer tipo de choque ou tiro (excepto o disruptor).

Laser Shields — Protege do Pulse Laser e Dual Laser (não se perde energia).

Disruptor Shields — protege do disruptor. (não se perde energia).

★ **Os combates** — Existem dois tipos de combate, o tiro *Nelles*, propriamente dito e o *Grapple*, uma luta corpo a corpo, ou melhor, circuito a circuito em que podemos retirar peças e ganharmos.

Grapple — Neste modo de luta aparece um quadro com uma coluna ao meio com quadrados escuros e claros. Basicamente o *Grapple* consiste em disparar nos quadrados de cor contrária e torná-los nos da nossa cor. Ao princípio aparece uma contagem decrescente em que temos que escolher o capô usando as teclas de direcção. Para escolher o campo tem que se ver qual o que tem mais ligações à coluna do meio. No quadro estão todas as ligações possíveis. G, ligação interrompida que só serve para gastar tiros; 7, ligação dupla em que entra um tiro e saem dois; 8, duplo ao contrário em que é preciso disparar nas duas entradas para sair um único tiro; 9, bola que com o tiro provoca a mudança para a cor inimiga; 10, tiro complexo formado às vezes por vários 7 e 8; 11, tiro permanente que, ao contrário dos outros, não acaba; 12, os tiros que cada lado ainda dispõe; A, este tiro é duplo, pois se dispararmos na linha de baixo (de «A») o tiro não segue imediatamente para o quadrado, sendo necessário disparar depois em cima e então partem os dois tiros em conjunto. O nosso lado é sempre o que tem o símbolo ⊙.

★ **Energia** — Existem duas maneiras de verificar a nossa energia: pelo disco do nosso droide, que quanto menos energia tiver mais devagar roda e pela cara do nosso droide (ver quadro B).

Para recuperar a energia de quedas ou choques, ir ao reabastecimento e para ficar com a cara boa, fazer um «grapple» com outro droide e retirar-lhe a bateria.

★ **A cidade** — a cidade é composta por vários níveis ligados entre si por elevadores. Tem apenas três tipos de aparelhos: os elevadores, os quadros de reabastecimento e as televisões informativas.

Elevadores — utilizam-se pondo-se em cima deles e premindo *fire*. Aparecem todos os níveis da cidade e as ligações dos elevadores com a que LA que nós estamos mais clara. Podemos ir para cima ou para baixo com as teclas de direcção. Para sair, premir outra vez *fire*.

★ **Reabastecimento** — são uns quadros escuros que estão no chão. Têm um desenho parecido com um alvo. Para reabastecer põe-se apenas em cima do quadrado.

★ **Televisões** — têm quatro modos: o mapa do nível em que estamos, o mapa dos elevadores e a indicação nos droides e respectivos equipamentos bem como algumas informações como o

peso, o que fazem, o seu poder e qualidade e a energia que gastam.

★ **Modos** — o nosso droide tem apenas 3 modos: «mobile», em que ele anda e dispara quando premido *fire* e uma direcção «weapon» em que o droide anda sempre a disparar (não aconselho este modo por gastar muita energia) e «grapple» que já aqui foi explicado e que se põe premindo simplesmente *fire*.

★ **Tecas** — este jogo por ser a 3 dimensões tem as direcções distorcidas em relação aos outros jogos (ver quadro C).

Football Director

Agora que o tempo quente promete vir por aí (já é bem tempo) é mais fácil agarrar numa bola e ir fazer um jogo de futebol com os amigos. Mas como também há quem goste de aliar a esse lado da acção, o «queimar de pestanas» a que a estratégia futebolística obriga (com compra e troca de jogadores, coisa que está na moda) o Vítor Manuel Junqueira de Almeida, da Rua da Guiné, 15, 1.º — 1100 Lisboa, decidiu escrever algumas linhas sobre *Football Director*.

Este jogo é, no entender do Vítor, um dos mais difíceis jogos de estratégia de futebol que existem no mercado. E parece que está a fazer muito sucesso, enquanto se aguarda a já prometida edição de FD II. Até lá e para que o Vítor se divirta, segue uma surpresa desde o Poço da Cidade para ele.

Football Director é jogo de estratégia de futebol. Jogos como 2 *Player Super League* e *International Manager* são muito semelhantes (os autores são os mesmos) a este, pelo o que aqui vai ser dito poderá ser aplicado, de certo modo, a eles.

Antes de acabar a fita, aparece a opção de carregar a situação gravada num jogo anterior. Se optar por esse caminho deixe a fita «correr» e quando aparecer a mensagem para carregar a situação gravada, introduza-a no gravador (ao princípio haverá blocos que não entrarão mas não se preocupe, deixe apenas a fita correr. Se respondeu negativamente, deixe entrar os seguintes blocos até aparecer a mensagem para parar o gravador. Ai mude o nome dos jogadores, das equipas e escolha a equipa com que vai jogar.

Passemos ao jogo. Você está no papel de director de um clube de futebol. E você que escolhe, compra e vende os jogadores, pede empréstimos, etc. A sua equipa parte da IV Divisão. Existem o campeonato nacional, a FA Cup e a League Cup. Há ainda a taça Europeia para quem for campeão nacional da I Divisão.

★ **Opções** — o «menu» principal contém as seguintes opções:

— **PLAY MATCH** — É óbvio que é para começar o encontro.

— **CHECK MATCH** — Nesta opção é comparada a forma da sua equipa com a que vai defrontar.

— **SQUAD** — Mostra-lhe os jogadores. Tem as sub-opções de mudar a posição dos jogadores, de vender e de mudar os seus nomes a seu gosto. A equipa é constituída pelos titulares, por um suplente e pelos reservas. No caso de faltar algum jogador no lote de titulares ou o suplente, aparece este quadro, quando escolher a opção *Play Match*.

— **TRANSFER MARKET** — Permite-lhe comprar jogadores. O «scout» (caça-talento) torna-se útil nesta opção. Adiante explicarei.

— **OTHER OPTIONS** — Dá acesso a outras sub-opções:

Gambling — Apostar na promoção, no 1.º lugar ou nas taças da sua equipa.

Employee's — Permite-lhe empregar ou despedir o pessoal.

Pessoal esse que é o treinador, o preparador físico, o caça-talento e até uma equipa júnior. É aconselhável executar estas opções logo ao princípio. O caça-talento tem uma participação útil na compra de jogadores, porque é ele que a seguir a um encontro diz se há algum jogador à venda com as características que você pediu, e ainda, depois, na opção *Transfer Market* diz quanto você deve gastar na aquisição. A equipa júnior também tem a sua utilidade porque a dada altura um júnior passa a sénior.

Shares — Esta opção permite ganhar dinheiro vendendo acções («shares»). Acções! Sim, como devem saber, em Inglaterra os clubes são como empresas e entram no mercado de acções como qualquer tipo de empresa. Mas cuidado, não venda muitas

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

acções porque perderá o domínio no clube, sendo despedido pelos outros directores que ficaram com maior poder ao comprarem as acções.

Level — Permite mudar o nível de dificuldade. Poderá ficar surpreendido se tiver escolhido o nível easy e depois ver lá escolhido o nível normal ou hard. Isso quer dizer que a sua equipa está a jogar bem. Os autores aqui quiseram pôr mais um pouco de dificuldade no jogo.

INJURIES/GOALS — Dá-lhe a lista dos seus jogadores com os seus golos e no caso de algum estiver lesionado, mostra por quantas semanas ficará lesionado. Ainda lhe dá o número de encontros disputados por cada jogador.

LEAGUE — Dá-lhe, como é óbvio, a classificação da divisão em que milita a sua equipa. Repare que há equipas com menos um ou dois jogos.

FIXTURES — Dá-lhe o calendário de jogos referente à sua divisão.

Neste jogo, naturalmente que não há a opção de compra ou venda de jogadores. Ao verificar o seu plantel verificará que alguns jogadores têm uma letra entre o valor do talento e o valor da forma: A, ainda não está disponível nessa data; I, está lesionado; R, retirou-se do futebol. Para este jogo dou já uma «dica»: nos jogos contra equipas mais fáceis (geralmente acima do 25.º/30.º posto) use a seguinte táctica: 1 guarda-redes, 1 defesa, 5 médios e 4 avançados. Verá que dará goleada e terá maiores probabilidades de passar às fases finais dos campeonatos.

ATENÇÃO: Em qualquer situação nunca prima Caps e Space ao mesmo tempo, senão o jogo desligar-se-á automaticamente. O mesmo acontecerá quando o computador pedir que introduza um número e você, por engano, introduzir uma letra.

Códigos de acesso para ATF?

O Jorge Gonçalo Pereira e o Eduardo Jorge M. Figueiredo, ambos de Lisboa, devem estar enganados. Eles pedem os códigos de acesso para ATF e dizem que ainda não conseguiram jogar este jogo devido à falta dos códigos. Parece-me que não há códigos em ATF (pelo menos na minha versão) e quanto às teclas, já aqui as publicámos recentemente. Vocês não estão a fazer confusão com

HEIST 2008

- 10 REM HEIST POKE
- 20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0:
- CLEAR 2599
- 30 LOAD " " CODE
- 40 POKE 36106, 12: POKE 36190, 12:
- REM (vidas infinitas)
- 50 RANDOMIZE USR 32766

ACTION REFLEX

- 5 CLEAR 27000
- 10 PRINT # 1: At 0, 4: " START TAP "
- 20 MERGE " "
- 30 POKE 23988, 54: POKE 23349, 201
- 40 RANDOMIZE USR 23935
- 50 POKE 50770, 0: POKE 50771, 0:
- POKE 50772, 0
- 60 POKE 50964, 0: POKE 50965, 0:
- POKE 50966, 0
- 70 RANDOMIZE USR 50000

CYROX

- 10 REM CYROX POKE
- 20 CLEAR 30000: LOAD " "
- SCREEN 5: LOAD " " CODE
- 30 POKE 50198, 0: RANDOMIZE
- USR 33001

TRAP

- 10 REM TRAP POKE
- 20 CLEAR 65530: LOAD " "
- SREENS: LOAD " " SREENS
- 30 LOAD " " CODE
- 40 POKE 27126, 0
- 50 POKE 39558, 0
- 60 RANDOMIZE USR 38700

ZYMAPS

- 10 REM ZYMAPS POKE
- 20 CLEAR 24999: LOAD " " CODE
- 30 POKE 4500, 8255: POKE 49552, 24
- 40 LET L = USR 32768

SUPER - G MAN

- 10 REM SUPER-G MAN POKE
- 20 CLEAR 27999: LOAD " " CODE 16384
- 30 POKE 23309, 201
- 40 RANDOMIZE USR 23296

E alguns «pokes»

- FIGHTING WARRIOR — POKE 61233, 0 " " 60991, m (m é o n.º de vidas)
- GREEN BERET — POKE 43768, 0 (sem morteiros) POKE 45100, 0 (não há disparos inimigos) FOR a = 47600 TO 47700: POKE a, 0: NEXT a (elimina todos os soldados excepto aqueles que dão armas).

E o programa de vidas infinitas do Dynamit Don II que foi publicado com um erro. Aqui vai ele:

- 5 REM DYNAMITE DAN II POKES
- 10 FOR F = 60000 TO 60049
- 11 READ A : POKE F, A
- 12 NEXT F
- 15 PRINT AT 10, 2: " START DD II TAPE "
- 16 RANDOMIZE USR 60000
- 20 DATA 49, 23, 94, 221, 33

TAI-PAN

LEGENDA:

R = RESTAURANTE

P = PORTO

B = BANCO

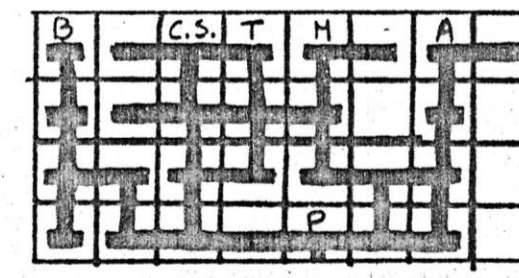
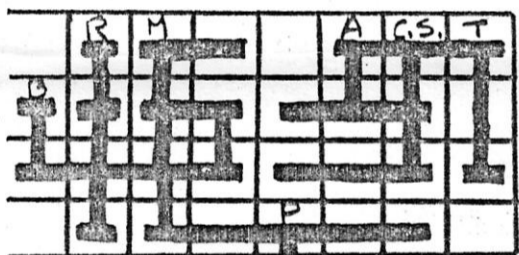
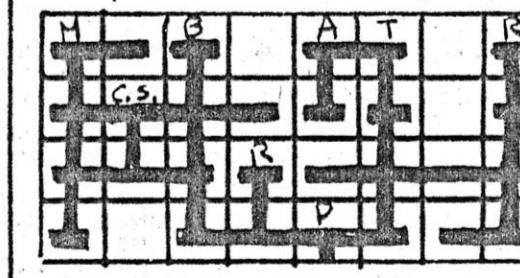
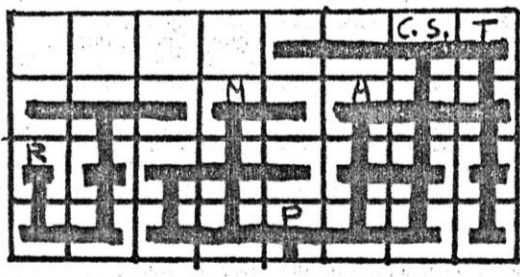
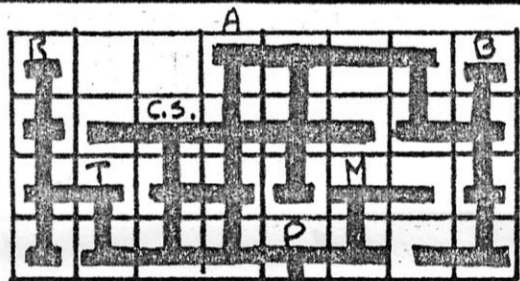
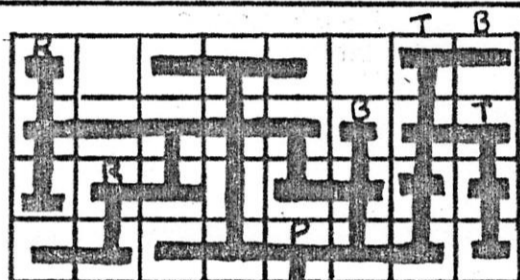
A = ARMAZEM

T = TABERNA

C.S. = CASA DE BANHO SENHORAS

M = MUNIÇÕES

Por: Carlos Alexandre



LEGENDA:

- ZONA VERDE
- - NINHOS DE METRALHADORES
- - CASAS
- - HOMENS FIOS
- ÁGUA
- - PEDRAS
- - SITO PARA ONDE SE DEVE MANDAR GRANADAS
- ⊙ - NINHO QUE DISPARA EM TRÊS DIRECÇÕES
- - TANQUES QUE SÃO INIMIGOS
- ⬤ - TANQUES QUE PODEMOS APANHAR
- x - MINAS
- ⊕ - HELIS

MAPA INCOMPLETO

Por Carlos
Brião

— SAVE — Permite-lhe gravar a situação. ATENÇÃO: após a gravação (ou gravações porque permite mais de uma cópia) o jogo desliga-se automaticamente!

— BANK — Permite-lhe obter empréstimos pequenos («borrow») ou empréstimos avultados, («mortgage») cerca de 400 mil libras pagas em 80 semanas. Cada empréstimo cobra juros. O «mortgage» é uma hipoteca.

Após o final de cada encontro, é-lhe mostrado os resultados dos outros encontros (os que têm um P em vez de número, significa que foram adiados, sendo depois realizados, mais tarde, ao meio da semana). A seguir a isto, aparecem as notícias semanais. Aqui aparecem os prejuízos e os lucros da semana. No caso de algum jogador ficar lesionado, é aí que é informado da lesão. É aí que o caça-talento informa que há um jogador à venda com as características que você pediu. E também aí que são indicados os resultados dos jogos ao meio da semana. Por vezes sucede que um clube queira comprar um jogador seu, aparecendo a opção de venda.

Como já disse, não difere muito de 2 Player Super League e de International Manager. O primeiro permite a 2 directores comandarem cada um a sua equipa, emprestando e dando jogadores entre si. Pode ser mais rápido porque cada divisão tem apenas 10 clubes. Só se é promovido se as duas equipas ficarem nos dois primeiros lugares. O segundo (International Manager) põe você no papel de um seleccionador. Você escolhe o país (pode escolher Portugal) e comanda a sua equipa nas qualificações para o campeonato Europeu e Mundial assim como tem a possibilidade de jogar nas fases finais. Há muito mais informação sobre os jogadores: talento, forma, idade, encontros, data da sua disponibilidade, etc. E também dada a posição de cada país no «ranking» mundial. Certamente ficará surpreendido ao ver Portugal no 44.º lugar! 44.º!

Acrojet? É que esse sim, necessita de números de código. Mas esses também já aqui doram publicados.

Entretanto estes amigos (que escreveram dos dois lados das folhas que enviaram e por isso mesmo não vão ver o seu material publicado no «Espaço de Aventura» já terminaram Mask II/Venom Strikes Back e decidiram dar alguma informação sobre o jogo. Deles, também, um mapa para Rentakill Rita e alguns «pokes».

Último pedido destes leitores: «pokes» para Gybernoid (usem o YXES segredo), North Star, Rolling Thunder (já há por aí uma «dica» interessante) e Dellektor. Quem souber coisas dê sinal de vida.

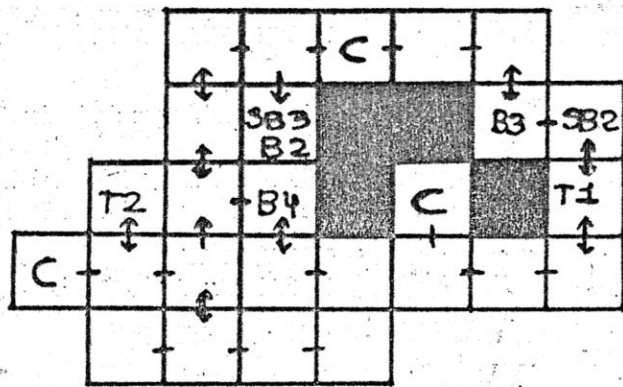
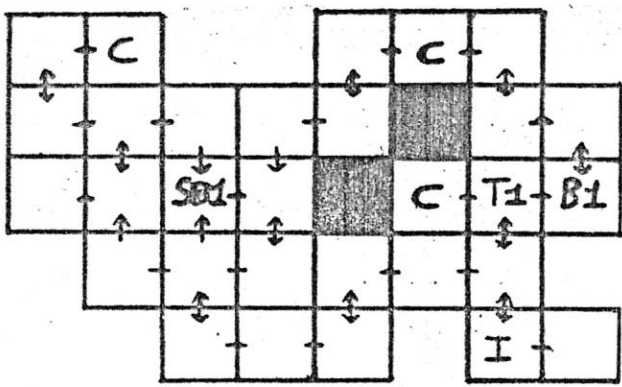
— MASK III

Na sala a seguir à primeira porta, encontram-se 4 teletransportadores. Durante o jogo descobrimos 3 das «Passwords» necessárias para os fazer funcionar.

- 1.º Teletransportador → Mayhem
- 2.º " → Transmogrify
- 3.º " → Valkyr

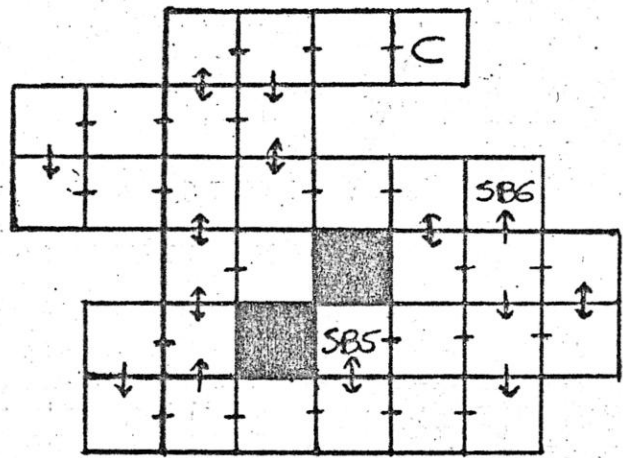
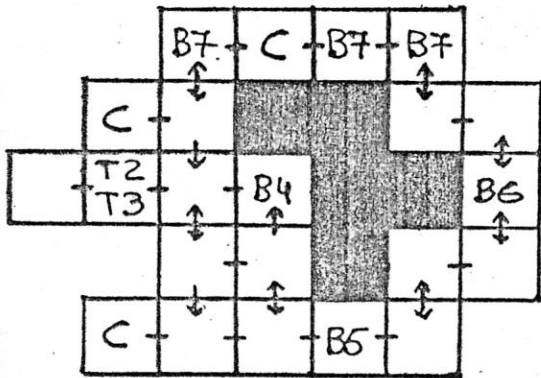
Introduzir estes códigos com a opção ⓐ do «menu» inicial — «Enter Password».

Para finalizar o jogo, ir para o 2.º teletransportador. Após entrar na 1.ª porta que encontrar, percorres essas salas até achar uma porta de saída. Antes de sair, usar o «penetrator» e continuar a usá-lo enquanto se carrega na tecla para baixar (para se sair). Quando aparecemos do outro lado da porta, o «penetrator» está a funcionar e é infinito. Nunca mudar para outra arma (outro número). Porém, após isto, o indicador do «penetrator» desapareceu. Assim, pode-se apanhar uma nova arma em qualquer lado e usá-la, mas, sem mudar de número. Durante o jogo aparece também a palavra «petals», mas não acciona nenhum teletransportador.



LEGENDA

C → CASULOS
 B → TUNEIS
 SB → SAIDA DE TUNEIS
 T → TRANSPORTADORES
 I → INICIO
 ↕ → ELEVADORES DE DOIS SENTIDOS
 ↓ ↗ → ELEVADORES COM UM SENTIDO



SURVIVOR

- 21 DATA 64, 156, 17, 144, 1
- 22 DATA 175, 55, 205, 86, 5
- 23 DATA 48, 242, 33, 132, 234
- 24 DATA 17, 56, 91, 1, 20
- 25 DATA 0, 237, 176, 62, 52
- 26 DATA 50, 71, 156, 195, 64, 1056
- 27 REM Energia Infinita
- 28 DATA 33, 0, 24, 34, 74, 113
- 29 REM Sem Bichos
- 30 DATA 62, 201, 50, 104, 115
- 32 DATA 195, 144, 108, 0, 0
- 33 DATA 0, 0, 0

e ainda mais alguns pokes.

- PYRACURSE — POKE 562789, 0
- FLYING SHORK — POKE 54462, 201
- JET BIKE SIMULATOR — POKE 27156, 201 (qualificação garantida)
- DRUID II — POK3 35.50012, 58
- BUBBLE BOBBLE — POKE 43871, 52
- KNIGHTMORE — POKES 38686

Tai Pan de novo

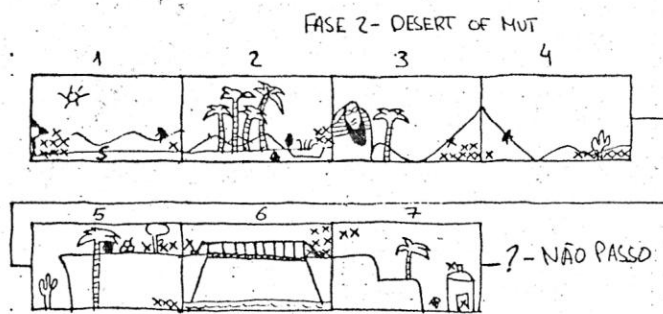
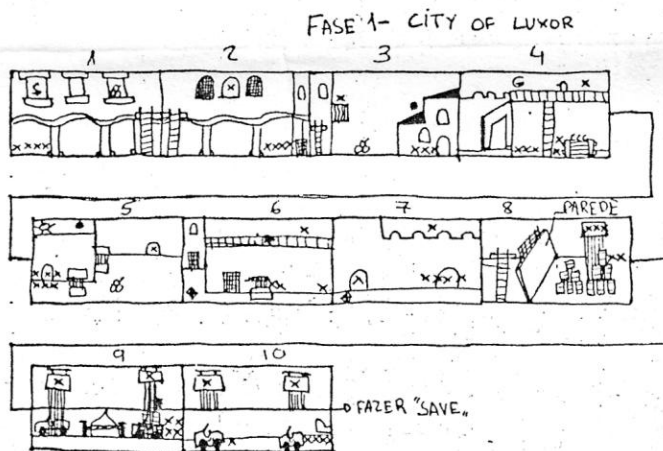
Carlos Alexandre Pinto Carrilho, do Entroncamento, recolheu informações sobre as viagens de Tai Pan, pôs tudo em forma de mapa e enviou-o para o Poço da Cidade. Quem ainda anda perdido em Tai Pan pode, agora, chegar ao fim da demanda. Basta espreitar estas páginas.

Mystery of The Nile

Um outro viajante que se deu ao trabalho de registar os seus passos foi Jorge Sobral, de Alcobaca, que anda às voltas com Um Mistério no Nilo. Só que o Jorge ainda não conseguiu resolver o mistério todo. Mas o que sabe, quer dividi-lo com os leitores de «A Capital». Esperemos que ajude.

Survivor e outros

Um mapa de Survivor, um jogo que parece ter despertado pouco interesse em muitos de vós, é a razão primeira da carta enviada desde as Caldas da Rainha por Joaquim Barros e por João Carlos. Estes leitores, que necessitam de ajudas para Inside Outing, Sir Fred, Elite, Glider Rider (o que fazer), e muitos outros jogos, querem também trocar jogos com outros leitores e estão especialmente interessados em obter o Artist II, The Quill, PAW e Gac. Quem quiser saber mais deve escrever-lhes para a Rua José



MAPA DE MISTERY OF THE NILE

© Jorge Sobral 1988

LEGENDA:

- S-START
- X-INÍCIO
- GRANIOS
- HOMEM QUE PODEMOS COLECIONAR
- G-GUARDA-CHUVA(PARA O ARABE)
- C-CAMELO
- ☞-MUNICÍPIO PISTOLA
- ☛-CANHAO
- E-RIÇÃO

Fuller, Vivenda Vera Maria — 2500 Caldas da Rainha, ao cuidado do Joaquim Barros.

O Joaquim e o João enviaram também uma série de dicas que aqui ficam. Mas o vosso Terramex vai mesmo ficar de lado, apesar do cuidado que vocês tiveram. Já chega, por ora, de mapas de Terramex.

FLYING SHARK — Para destruir os tanques gigantes inimigos que aparecem perto do fim de cada nível, basta disparar repetidamente contra eles, ou então, se estiverem em dificuldades, disparem duas bombas. No 2.º nível, para passar o último porta-aviões (o grande), aconselho a disparar 1.º uma bomba e depois disparar contra os canhões que ainda não tiverem sido destruídos. 3 define as teclas.

FIREFLY — Se apanharmos o peixe, os nossos inimigos transformam-se em gotas. Apanhando essas gotas, eles dão energia à nave (diminuem os estragos — damage)

SUPER HANG-ON — Se estiverem com o Turbo ligado e quiserem travar, não usem o travão, mas deixem de carregar no Turbo. Assim, não colidirão com os motociclistas atrasados.

INSIDE OUTING — Teclas: Q — cima; A — baixo; N — esquerda; M — direita; BREAK — saltar; P — apanhar objectos; D — largar objectos; R — desistir; ENTER — puxar objectos e móveis.

Dicas: Quando o telefone tocar, devemos apanhá-lo. Se pusermos as bolas de smooker nos buracos, ganhamos pontos.

Neste jogo, estes leitores querem saber como é que se abre gavetas, se levanta os quadros, se procuram coisas nos móveis.

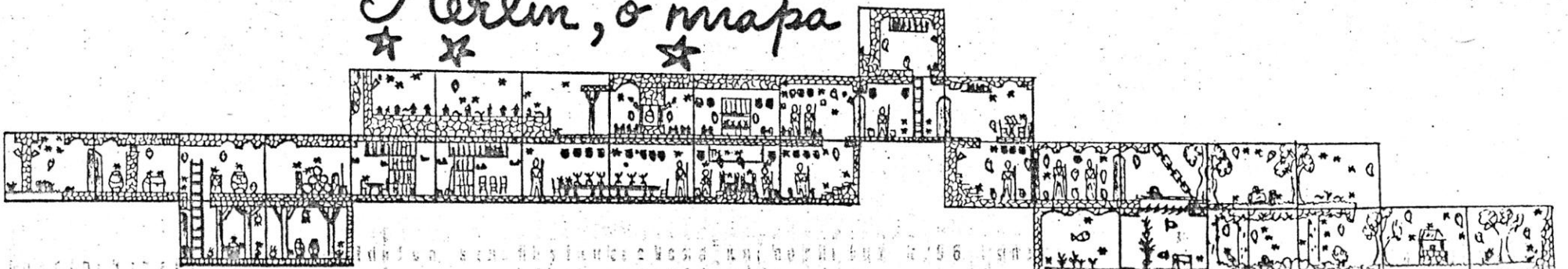
Sir Fred — Uma curta para este divertido jogo, enviada por Filipe Braz, de Paço de Arcos.

Quando no 1.º «écran» (START) estiver uma corda, apanhar a corda e andar um «écran» para a esquerda e quando estivermos na ponta do abismo por o quadro se usar na corda e carregar em FIRE até a corda ir ao fim. Depois no local onde estão, carregar na tecla para baixo e ela desce a corda. Depois de apanhar o arco e flechas subir para a ponta de baixo da corda e dar balanço. Quando no balanço batermos com as costas na parede, saltarmos para o lado da pedra e conseguimos passar o abismo.

Magia para fechar

Fim de linha esta semana com um mapa mágico. Envia-o Miguel Ângelo Carranca, da Rua Guerra Junqueiro, 1 r/c esq. — 2870 Oeiras. Com este desenho Merlin vai ser fácil. O que vos vai permitir ter tempo para jogar outros jogos, aproveitando estas férias de Verão para pôr em dia coisas antigas. Um esforço para que «A Capital» contribuiu largamente neste «Pokes e Dicas». Mas para a semana vamos ter novidades. E mais futebol. Esperem só... e escrevam sempre.

Merlin, o mapa



VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

O Canto dos Outros

A GORA que o espaço «O Canto dos Outros» está aberto, eis que «os outros» se esquecem de escrever. De qualquer modo, aqui ficam algumas letras para este espaço que é vosso e que, por isso mesmo, só será bom a partir do momento em que vocês o acarinhem.

Para começar esta semana, uma carta do Nuno Ricardo Cazeiro da Rua António Sérgio 62-5.º dt.º 2780 Oeiras, que começa por felicitar «A CAPITAL» pela abertura de «O Canto dos Outros». Preocupado com as gralhas (coisa pequena) de um programa dele aqui publicado anteriormente o Nuno enviou as rectificações. Que vamos mesmo deixar de lado porque eram coisa pouca e é sempre bom que os leitores tenham algumas dificuldades para vencerem...

O Nuno enviou também uma série de dicas que se publicam abaixo, mas como está com algumas dúvidas, bom é que elas sejam já passadas ao papel para que outros leitores as possam digerir e tentar resolver.

Ora escreve o Nuno que os seus grandes problemas começam no final do terceiro nível de Camelot Warriors. Que fazer?

Também The Dambusters é um problema para o Nuno, que não tem o manual. Alguém o pode ajudar?

E em Krakout o Nuno está desesperado com aquelas terríveis criaturas que comem a bola e depois «nos cospem na cara». Aqui, e falo com experiência Nuno, parece-me que o que te resta é aceitar o desastre. Se tiveres vidas de reserva para passares os níveis com os animais tudo bem. Caso contrário é mesmo o fim. Podes sempre tentar tabelar os teus disparos de modo a dificultar um pouco a actuação daqueles horrendos comilões, mas penso que nem mesmo isso chega. Comigo foi isso que sucedeu. Mas vai tentando.

Mapas para «O Canto dos Outros» são bem aceites, desde que desenhados de forma a que todos os percebam e desde que sirvam para que outros leitores saibam alguma coisa mais sobre determinado jogo. Ficamos à espera.

O Nuno quer trocar correspondência com

outros leitores possuidores de computadores de sistema MSX, e está ansioso por encontrar um programa que faça bom uso das capacidades musicais do MSX. Quem souber alguma coisa que lhe escreva para a morada acima indicada. E vamos às dicas deste leitor.

Em ARKANOID para obter vidas infinitas é só preciso carregar num determinado número de teclas ao mesmo tempo.

No GREEN BERET, que já acabei só há uma parte que me faz perder vidas, a dos helicópteros. Para destruir os helicópteros mais vale ser sem arma.

No VESTROM, já o acabei e fiquei mesmo decepcionado se alguém estiver a pensar em comprá-lo é melhor desistir.

No ROADFIGHTER, quando chocam o carro descontrola-se e começa a «guinar» para um lado. Para o controlar vire para o lado em que ele está a guinar.

Um programa para Atari

Entrar em contacto com alguém que tenha conhecimentos de AtariLogo é o desejo do leitor Luis Miguel Gomes da Rua Dr. Pereira Bernardes 12-5.º esq. 1500 Lisboa. É que apesar de «mexer» algumas coisinhas no Logo, este leitor encontra dificuldades na utilização do AtariLogo. Quem o puder ajudar deve contactá-lo para a morada acima.

Ao mesmo tempo o Luis Miguel aproveitou para enviar um programa de sua autoria (para o Atari 8 bits) que serve para achar o máximo relativo, o mínimo relativo e a função derivada, de funções quadráticas, cúbicas ou lineares.

Como este leitor indica, «os coeficientes deverão ser introduzidos da esquerda para a direita, por ordem alfabética, de acordo com o formato a(x3)+b(x2)+c(x)+d.

Caso o utilizador pretenda imprimir os resultados, o programa tem uma opção que o permite.

Sempre que aparecer o símbolo «)», isso quer dizer que o símbolo a escrever quando se introduzir o programa no computador, será o símbolo a apagar, obtido carregando em ESC e a seguir em CONTROL+CLEAR.

```

100 REM (C)LUIS MIGUEL GOMES 1988
1000 PRINT "):IMP=0:PRINT "INTRODUZA AS VARIAVEIS POR ORDEM ALFABETICA (a(x^3)+b(x^2)+c(x)+d)"
1100 INPUT A:INPUT B:INPUT C:INPUT D
1110 A2=3*A:B2=2*B:C2=C
1112 PRINT "):PRINT "Funcao dada: (";A;")x^3+(";B;")x^2+(";C;")x+(";D;")"
1115 PRINT
1117 PRINT "Funcao derivada: (";A2;")x^2+(";B2;")x+(";C2;")":PRINT
1120 IF A2<>0 THEN GOSUB 10010:GOTO 1300
1130 IF A=0 AND B=0 AND C=0 THEN DL=0:GOTO 1600
1135 IF A=0 AND B=0 THEN GOTO 1620
1140 IF A2=0 THEN GOSUB 10050:GOTO 1400
1300 FZ1=A*(Z1^3)+(B*(Z1^2)+(C*Z1)+D:FZ2=A*(Z2^3)+(B*(Z2^2)+(C*Z2)+D
1310 IF FZ1<FZ2 THEN GOTO 1500
1320 IF FZ1>FZ2 THEN GOTO 1520
1350 IF FZ1=FZ2 THEN GOTO 1540
1400 FZA=B*(ZA^2)+(C*ZA)+D:IF B<0 THEN GOTO 1560
1410 IF B>0 THEN GOTO 1580
1500 PRINT "Minimo relativo-P(";Z1;";";FZ1;")":PRINT "Maximo relativo-P(";Z2;";";FZ2;")"
1510 IF IMP=0 THEN GOTO 2000
1515 LPRINT "Minimo relativo-P(";Z1;";";FZ1;")":LPRINT "Maximo relativo-P(";Z2;";";FZ2;")":GOTO 2000
1520 PRINT "Minimo relativo-P(";Z2;";";FZ2;")":PRINT "Maximo relativo-P(";Z1;";";FZ1;")"
1530 IF IMP=0 THEN GOTO 2000
1535 LPRINT "Minimo relativo-P(";Z2;";";FZ2;")":LPRINT "Maximo relativo-P(";Z1;";";FZ1;")":GOTO 2000
1540 PRINT "Maximo relativo-P(";Z1;";";FZ1;")"
1550 IF IMP=0 THEN GOTO 2000
1555 LPRINT "Maximo relativo-P(";Z1;";";FZ1;")":GOTO 2000
1560 PRINT "Maximo relativo-P(";ZA;";";FZA;")"
1570 IF IMP=0 THEN GOTO 2000
1575 LPRINT "Maximo relativo-P(";ZA;";";FZA;")":GOTO 2000
1580 PRINT "Minimo relativo-P(";ZA;";";FZA;")"
1590 IF IMP=0 THEN GOTO 2000
1595 LPRINT "Minimo relativo-P(";ZA;";";FZA;")":GOTO 2000
1600 PRINT "A funcao nao tem maximo relativo nem minimo relativo"
1610 IF IMP=0 THEN GOTO 2000
1615 LPRINT "A funcao nao tem maximo relativo nem minimo relativo":GOTO 2000
1620 PRINT "Funcao de derivada constante:sem maximos relativos ou minimos relativos"
1630 IF IMP=0 THEN GOTO 2000
1635 LPRINT "Funcao de derivada constante:sem maximos relativos ou minimos relativos":GOTO 2000
2000 POSITION 2,20:PRINT "IMPRIMIR DADOS OU VOLTAR AO PRINCIPIO? (1/2)":INPUT AUX
2010 IF AUX=2 THEN GOTO 1000
2120 PRINT "):LPRINT "Funcao dada: (";A;")x^3+(";B;")x^2+(";C;")x+(";D;")"
2130 LPRINT
2140 LPRINT "Funcao derivada: (";A2;")x^2+(";B2;")x+(";C2;")":LPRINT :IMP=1:GOTO 1120:GOTO 1000
10010 DELTA=50R((B2^2)-(4*A2*C2))
10030 Z1=(-B2+DELTA)/(2*A2):Z2=(-B2-DELTA)/(2*A2)
10040 RETURN
10050 ZA=-C2/B2:RETURN
    
```

Linha a linha...

O primeiro aniversário do Microsonic Softclub foi o momento escolhido pelos seus membros para enviarem a «linha a linha» um «programa de dados do conchelo» onde vivem. Estes leitores de Reguengos de Monsaraz — Jorge Mantas, Jorge Ramalho e Vasco Rosado — são assim os primeiros «convidados» do espaço dedicado aos programas realizados/adaptados por vós. E os únicos, por esta semana, que longa é a listagem que enviam.



EVORA
REG. MONSARAZ

MICROSONIC
J. RAMALHO * J. MANTAS * V. ROSADO

1.º aniversário

```

7090 PLOT 24,125: DRAW 2,2: DRAW
0,2: DRAW 1,1: DRAW -1,1: DRAW
1,1: DRAW -1,1: DRAW -2,0: DRAW
0,-3
7095 PLOT 24,125: DRAW 0,2
7100 PLOT 25,134: DRAW 0,7: DRAW
2,0: DRAW 0,2: DRAW -3,0: DRAW
-1,1: DRAW 0,5: DRAW -1,1: DRAW
0,3
7110 PLOT 23,153: DRAW 0,6: DRAW
1,1: DRAW -3,0: DRAW -1,1: DRAW
0,3: DRAW 5,5: DRAW 1,0: DRAW 3
0,3
7120 PLOT 31,173: DRAW 5,0: DRAW
1,1: DRAW 2,0: DRAW 1,1: DRAW 3
,0: DRAW 0,-3: DRAW 2,0: DRAW 0,
-3
7130 PLOT 44,189: PLOT 43,188: D
RAW 0,-2: DRAW 1,-1: DRAW 0,-2:
DRAW 4,0: DRAW 3,3: DRAW 0,2
7140 PLOT 52,186: DRAW 2,2: DRAW
4,0: DRAW 3,-3: DRAW 2,2: DRAW
3,0: DRAW 1,-1: DRAW 3,3: DRAW 0
,5: DRAW 3,0: DRAW 1,-1: DRAW 11
,0: DRAW 0,-2: DRAW 1,-1: DRAW 2
,0: DRAW 0,-7
7150 PLOT 52,186: DRAW 2,2: DRAW
4,0: DRAW 3,-3: DRAW 2,2: DRAW
3,0: DRAW 1,-1: DRAW 3,3: DRAW 0
,5: DRAW 3,0: DRAW 1,-1: DRAW 11
,0: DRAW 0,-2: DRAW 1,-1: DRAW 2
,0: DRAW 0,-7
7160 PLOT 59,182: DRAW 1,-1: DRA
W 2,0: DRAW 1,1: DRAW 3,0: DRAW
1,-1: DRAW 3,0: DRAW 1,-1: DRAW
-1,-1: DRAW 0,-2: DRAW -2,-2: DR
AW 0,-3: DRAW -3,-6
7170 DRAW -2,0: DRAW -1,-1: DRAW
-2,0: DRAW 0,-2: DRAW -1,-1: DR
AW 0,-3: DRAW -1,-1: DRAW 0,-2:
DRAW -5,0: DRAW 2,0: DRAW 3,-3:
DRAW 0,-2
7180 DRAW 1,-1: DRAW 0,-11: DRAW
1,-1: DRAW -2,-2: DRAW 0,-2: DR
AW 3,-3: DRAW -1,-1: DRAW 0,-2:
DRAW -2,-2: DRAW 0,-4
7190 DRAW -1,-1: DRAW -13,0: DRA
W 0,-2: DRAW 7,-7: DRAW 0,-2: DR
AW 1,-1: DRAW 0,-3: DRAW 2,-2: D
RAW 0,-2: DRAW 1,-1: DRAW 3,0: D
RAW 1,-1
    
```

```

7200 DRAW 0,-3: DRAW -1,-1: DRAW
0,-4: DRAW -7,-5: DRAW 0,-3: DR
AW -1,-1: DRAW 0,-4: DRAW 3,-3:
DRAW 0,-2: DRAW 1,-1: DRAW 0,-4:
DRAW 1,-1
7210 DRAW 2,0: DRAW 1,1: DRAW 3,
0: DRAW 0,-3: DRAW -1,-1: DRAW 0
,-4: DRAW 1,1: DRAW -2,0: DRAW
3,-3: DRAW 0,-1: DRAW -1,-1: DR
AW 0,1
7220 DRAW -4,-4: DRAW 0,-3: DRAW
-1,-1: DRAW 0,-2: DRAW -1,-1: D
RAW 0,-3: DRAW 1,-1: DRAW 0,-2:
DRAW 1,1: DRAW 0,-2: DRAW -2,0:
DRAW -1,-1
7230 DRAW -3,0: DRAW 0,-1: DRAW
-1,-1: DRAW -4,0: DRAW -1,-1: DR
AW -1,0: DRAW -1,-1: DRAW -1,0:
DRAW -1,-1: DRAW -2,0: DRAW -1,-
1: DRAW -2,0
7240 DRAW -8,0: DRAW -1,0: DRAW
-1,1: DRAW -9,0: DRAW -1,1: DRAW
-7,0: DRAW -1,-1: DRAW -1,0: DR
AW -1,-1: DRAW -5,0: DRAW -2,-2:
DRAW -3,0
7250 DRAW -1,1: DRAW 0,5: DRAW 1
,1: DRAW 0,4: DRAW 1,1: DRAW 0,1:
DRAW 1,1: DRAW 0,1: DRAW 1,1:
DRAW 0,3: DRAW 1,1: DRAW 0,1
7260 DRAW 1,1: DRAW 0,5: DRAW -2
,0: DRAW 0,2: DRAW -3,3: DRAW 1
,1: DRAW 2,2: DRAW 1,1: DRAW 0,1:
DRAW 1,1: DRAW 3,3: DRAW -1,1
7270 DRAW 0,4: DRAW 5,0: DRAW 3
,0: DRAW -1,2: DRAW -1,1: DRAW 3
,0: DRAW -3,-2: DRAW -2,0: DRAW
-2,0: DRAW -1,-1: DRAW -3,0: DR
AW -1,-1: DRAW 0,2
7280 DRAW -1,1: DRAW 0,5: DRAW
-1,0: DRAW 3,3: DRAW 1,-1: DRAW 2
,0: DRAW 0,2: DRAW 1,1: DRAW 0,2:
DRAW -1,-1: DRAW -1,0: DRAW -2
,-3: DRAW 2,4: DRAW -3,5: DRAW
-2,1: DRAW -1,0: DRAW -5,0
7290 PLOT 55,60: CIRCLE 55,60,4
7300 PLOT 55,65: CIRCLE 65,55,2
7310 PLOT 140,150: CIRCLE 140,15
0,1: PRINT AT 5,19: EVORA"
7320 PLOT 140,110: TITLE 140,110
0,2: FLASH 1: PRINT AT 5,19: REG
UENGOS MONSARAZ: FLASH 0
    
```

```

O)REM PROGRAMA DADOS DO CONCE
LHO:REM BY MICROSONIC : REM BY J. RAMALHO
* J.MANTASKY, ROSADO
7020 PLOT 15,65: DRAW -4,0: DRAW
-1,-1: DRAW -3,0: DRAW 0,4
7030 PLOT 6,68
7040 PLOT 8,70: DRAW 0,2
7050 PLOT 9,73: DRAW 0,8
7060 PLOT 10,80: DRAW 0,7: DRAW
-2,0: DRAW 2,2: DRAW 2,0: DRAW 0
,-1: DRAW 2,0: DRAW 1,1
7070 PLOT 14,88: DRAW 1,1: DRAW
0,2: DRAW 1,1: DRAW 0,2: DRAW 1,
1: DRAW 0,2: DRAW 1,1: DRAW 0,2:
DRAW 1,1: DRAW 0,2: DRAW 1,1: D
RAW 0,2: DRAW 1,1: DRAW 0,2
7080 PLOT 22,105: DRAW 2,0: DRAW:
1,1: DRAW -1,1: DRAW -2,0: DRAW:
-1,1: DRAW 0,2: DRAW 1,1: DRAW
0,2: DRAW 1,1: DRAW 0,3: DRAW 1,
1: DRAW 0,3
    
```